

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI PADA MATA PELAJARAN KEWIRASAHAAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA

Fieka Praditaliana, Ova Tri Nugroho, dan M. Afif Syaifulloh
Mahasiswa FISE Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

The purpose of our study group was to determine whether the application of simulation models of learning on the subjects of entrepreneurship to improve students' motivation in SMK Negeri 7 Yogyakarta Class X.

This research was a Classroom Action Research (CAR) conducted in several stages. Data collection was conducted by observing, interviewing and distributing questionnaires.

With quantitative data which were then processed, it can be concluded that simulation model of learning on the entrepreneurship subject could improve the learning motivation of the class X students in SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Keywords: simulation models, entrepreneurship, students' motivation

PENDAHULUAN

Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan yang diharapkan mampu mencetak sumber daya manusia berkualitas yang terdidik, mandiri, produktif, dan terampil. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menjadi salah satu alternatif sebagai pencetak lulusan berkualitas. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 ayat (3), tujuan dari SMK adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri, serta mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan.

Salah satu mata pelajaran yang menjembatani hal tersebut adalah kewirausahaan karena mata pelajaran ini memupuk jiwa *entrepreneur* para siswa. Setelah lulus sekolah, para siswa diharapkan mampu memperluas lapangan kerja, sehingga tanpa bergantung pada orang lain. Namun perlu diingat, kesuksesan para siswa pasti dipengaruhi beberapa faktor, seperti guru dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Dewasa ini, sebagian besar model pembelajaran masih bersifat konvensional yang berpusat pada guru. Model pembelajaran ini juga diterapkan di SMK Negeri 7 Yogyakarta. Padahal pembelajaran adalah setiap upaya yang sengaja dilakukan oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2000 : 80). Jika pembelajaran berpusat pada guru, maka para siswa cenderung

pasif, sehingga motivasi belajar siswa akan menurun. Hal ini dapat menyebabkan kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar.

Kondisi di atas membuat kelompok kami memutar otak untuk menawarkan salah satu solusi, yaitu model pembela-jaran simulasi. Model pembelajaran simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang mengasah keterampil-an siswa, baik keterampilan mental maupun fisik. Model pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif dan berpikir kreatif, sehingga motivasi belajar akan meningkat.

Model pembelajaran simulasi harus diteliti, apakah penerapan model pembelajaran simulasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Yogyakarta Kelas X pada mata pelajaran Kewirausahaan? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang dilakukan kelompok kami adalah mengetahui apakah penerapan model pembelajaran simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Yogyakarta Kelas X. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan para pendidik tentang model pembelajaran simulasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

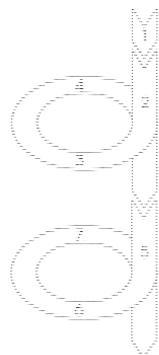
KAJIAN PUSTAKA

Berbicara mengenai definisi model pembelajaran, Uno (2007:65) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan kerja peserta untuk belajar, dan lain-lain. Definisi lain diungkapkan oleh Joyce dan Weil (1980) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.

Simulasi adalah suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya (*state of affairs*). Aksi melakukan simulasi ini secara umum menggambarkan sifat-sifat karakteristik kunci dari kelakuan sistem fisik atau sistem yang abstrak tertentu (www.wikipedia.com). Motivasi menurut Wlodkosky (dalam Prasetya, dkk, 1985) merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses, meskipun dihadang oleh berbagai masalah. Keller (dalam Prasetya, 1997) menyusun 4 kategori kondisi motivasional, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini mengikuti suatu rangkaian langkah (*a spiral of step*) yang di dalamnya terdapat kegiatan merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, melakukan pengamatan, dan melaksanakan refleksi pada seluruh tindakan sebelumnya (Kurt Lewin). Berikut adalah siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK).



Keterangan :

1. Perencanaan I
2. Tindakan I
3. Observasi I
4. Refleksi I
5. Perencanaan II
6. Tindakan II
7. Observasi II
8. Refleksi II

Dalam setiap pergantian siklus dalam PTK, perlu adanya revisi-revisi pembelajaran, sehingga siklus selanjutnya merupakan siklus yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Jadi, kecil kemungkinan dalam PTK hanya melalui satu siklus saja.

Pendekatan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah pendekatan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif dalam pendidikan bertujuan mendeskripsikan suatu proses kegiatan pendidikan berdasarkan apa yang terjadi di lapangan sebagai kajian lebih lanjut. Penelitian ini, juga untuk menganalisa suatu fakta, gejala dan peristiwa pendidikan yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan pendidikan secara alami. Dalam pelaksanaannya, peneliti bertugas mengobservasi, mencatat, dan merekam segala aktivitas dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan angket dan lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 7 Yogyakarta yang terletak di Jalan Gowongan Kidul JT. III/416 Yogyakarta. SMK Negeri 7 Yogyakarta mempunyai 5 program keahlian, antara lain Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Usaha Jasa Pariwisata dan Multimedia. Untuk objek penelitian, kami menggunakan Kelas X Jurusan Pemasaran yang siswanya berjumlah 35 orang.

Gambaran Hasil Penelitian

Pada tahap awal, kami melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Kewirausahaan. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah model konvensional. Guru menjelaskan materi, sedangkan para siswa hanya duduk dan mencatat. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk belajar. Dari pengamatan tersebut kami akan menerapkan model pembelajaran dengan simulasi yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Siklus Pertama

Pada siklus ini, guru menyampaikan materi dengan standar kompetensi mengaktualisasi sikap dan perilaku wirausaha. Guru menerapkan model pembelajaran simulasi untuk mengajar. Kegiatan simulasi pada siklus pertama yang akan diterapkan oleh guru melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan bahan ajar, media (koran bekas yang digunting kecil – kecil) dan RPP agar tujuan simulasi dapat tercapai. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, guru melakukan simulasi, yaitu membuang guntingan koran bekas di depan kelas. Setelah itu, guru menanyakan bagaimana respon para siswa yang melatih siswa berpikir dan berperilaku prestatif, mandiri, kreatif, dan inovatif. Kemudian, dilanjutkan materi sesuai Kompetensi Dasar Mengembangkan Semangat Wirausaha.

Tahap selanjutnya adalah observasi. Observasi dilakukan oleh observer dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Hasil observasi dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1 : Hasil Observasi Siklus Pertama

NO	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	JUMLAH SISWA YANG TERMASUK KATEGORI			TOTAL SISWA
			RENDAH	SEDANG	TINGGI	
1.	Perhatian	a) Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan	18	10	6	34
		b) Siswa berperilaku sopan saat guru menjelaskan	9	18	7	34
2.	Relevansi	Siswa tidak mengeluh	13	15	6	34
3.	Kepercayaan Diri	a) Siswa berani bertanya	13	10	11	34
		b) Siswa berani berpendapat	12	9	13	34
		c) Siswa mau berpartisipasi	15	8	11	34
4.	Kepuasan	Siswa merasa senang	12	14	8	34
			Jumlah	92	84	62
			Prosentase	39%	35%	26%
						100%

Pada siklus pertama diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang rendah atau sekitar 39%.

Tahap akhir dalam siklus pertama adalah refleksi yang menilai berhasil – tidaknya dalam pencapaian tujuan sementara simulasi untuk menentukan tindak lanjut kegiatan pembelajaran selanjutnya. Tim observer menemukan beberapa poin yang perlu diperbaiki melalui tahap selanjutnya, antara lain : kurangnya persiapan yang dilakukan oleh guru, kurangnya respon dan partisipasi siswa, dan kurangnya manajemen waktu.

2. Siklus Kedua

Untuk memperbaiki kekurangan – kekurangan pada siklus pertama, peneliti melakukan siklus kedua yang memiliki tahap – tahap yang sama dengan siklus pertama. Tahap awal adalah perencanaan, kemudian tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, guru memperlihatkan video yang berhubungan dengan materi, yaitu Sikap dan Perilaku Prestatif. Kemudian, guru membagi kelas menjadi 6 kelompok dan meminta siswa untuk membuat jembatan dengan bahan dasar koran bekas. Setelah itu, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka dan menilai hasil karya kelompok lain. Kelompok yang membuat jembatan dengan desain terbaik, jembatan yang paling kuat dan kelompok terkompak diberi hadiah oleh guru. Selesai simulasi, guru menyampaikan materi dan menarik

kesimpulan dari kegiatan belajar tersebut. Pada tahap observasi, telah diketahui hasil seperti pada tabel 2.

Tabel 2 : Hasil Observasi Siklus Kedua

NO	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	JUMLAH SISWA YANG TERMASUK KATEGORI			TOTAL SISWA
			RENDAH	SEDANG	TINGGI	
1.	Perhatian	a) Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan	8	9	17	34
		b) Siswa berperilaku sopan saat guru menjelaskan	6	14	14	34
2.	Relevansi	Siswa tidak mengeluh	7	13	14	34
3.	Kepercayaan Diri	a) Siswa berani bertanya	8	13	13	34
		b) Siswa berani berpendapat	8	12	14	34
		c) Siswa mau berpartisipasi	5	8	21	34
4.	Kepuasan	Siswa merasa senang	11	12	11	34
			Jumlah	53	81	104
			Prosentase	22%	34%	44%
						100%

Pada tahapan refleksi, peneliti tidak menemukan kekurangan – kekurangan yang terjadi pada siklus pertama. Guru melaksanakan pembelajaran dengan perencanaan yang lebih baik dan tepat waktu. Dari sisi pengamatan terhadap siswa, sebagian besar siswa lebih memiliki respon yang lebih baik dan mau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah model pembelajaran simulasi yang diterapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas X SMK Negeri 7 Yogyakarta pada mata pelajaran Kewirausahaan

Saran

Dari hasil penelitian, peneliti menyarankan agar :

- 1) Guru yang akan menerapkan model pembelajaran simulasi harus mempersiapkan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan tepat waktu.

- 2) Guru perlu mengetahui bahwa model pembelajaran simulasi tidak dapat diterapkan pada semua Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Kewirausahaan.
- 3) Guru diharapkan lebih berinovasi dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif, tetapi tetap menyenangkan, seperti model simulasi yang peneliti terapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2010. *Simulasi*. Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Simulasi> tanggal 10 Oktober 2010
- Briggs. Leslie J. 1977. *Instructional Design : Principle and Application*. Englewood Cliffs : Education Publication.
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
Pasal 26 ayat (3).
- Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Uno, Hamzah B. (2007) *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.